Последователи

По умолчанию у тебя около 20 последователей, верных, но без фанатизма. У них есть своя собственная жизнь, связанная с местным населением (*процветание+1, навар: 1 бартер, проблема: дезертирство*).

Охарактеризуй их:

○ *твой культ* ○ *твоя семья* ○ *твои ученики*
○ *твоя сцена* ○ *твои сотрудники* ○ *твои придворные*

Если ты путешествуешь, реши, ○ путешествуют ли они с тобой или ○ обитают в своих поселениях.

Выбери 2:

- ○ Твои последователи преданы тебе (*навар: +1бартер и замени проблему: дезертирство проблемой: недоедание*);
- ○ Твои последователи успешны в делах (*+1процветание*);
- ○ Твои последователи, все вместе, составляют мощную пси-антенну (*навар: +**погружение***);
- ○ Твои последователи радостны и любят праздновать (*навар: +праздник*);
- ○ Твои последователи суровы и любят поспорить (*навар: +**озарение***);
- ○ Твои последователи трудолюбивы и серьёзны (*навар: +1 бартер*);
- ○ Твои последователи активны, полны энтузиазма и успешно привлекают новых (*навар: +рост*).

Выбери 2:

- ○ У тебя немного последователей, 10 или меньше (*навар: –1 бартер*);
- ○ Твои последователи на самом деле не твои, скорее ты принадлежишь им (*проблема: осуждение, вместо проблемы: дезертирство*);
- ○ Твои последователи во всём в своей жизни и потребностях полагаются на тебя (*проблема: +отчаяние*);
- ○ Твои последователи сидят на наркотиках (*навар: +ступор*);
- ○ Твои последователи презирают моду, роскошь и удобства (*проблема: + болезни*);
- ○ Твои последователи презирают закон, мир, рассудок и общество (*навар: +насилие*);
- ○ Твои последователи декаденты и извращенцы (*проблема: +дикость*).

Последователи

Описание

Навар

Бартер

Процветание

Проблема

Шансы

Снаряжение и бартер

Знакомьтесь:

ГУРУ

Теперь-то уже всем должно быть ясно, что в эпоху постапокалипсиса боги свалили к такой-то матери из этого мира. Может, в Золотом веке, когда люди говорили «одна нация под одним богом» и «на бога уповаем», может, тогда боги были реальны. Хрен его знает. Всё, что я знаю — что теперь их нет. Помашите ручкой на прощание.

Я думаю, что когда эти обдолбаные гуру говорят «боги», они имеют в виду испарения, оставшиеся от взрыва психической ненависти и отчаяния, породивших постапокалипсис. Друзья, *вот* наш нынешний творец.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Погружение

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих последователей, действуй ⚁⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без утечек.*

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Озарение

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках ***озарения***, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.



ГУРУ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего гуру, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Видение, Надежда, Прах, Истина, Обретённый, Вовек, Утрата, Нужда, Обет, Свет или Скорбь.

Конь, Кролик, Форель, Кот, Паук, Змей, Нетопырь, Ящер, Шакал, Ласка, Птица или Жаворонок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одеяния: потрёпанные, формальные, подобранные, фетиш или технические.

Лицо: невинное, грязное, решительное, открытое, строгое или аскетичное.

Глаза: завораживающие, оцепенелые, прощающие, подозрительные, ясные или пылающие.

Тело: костистое, долговязое, мягкое, подтянутое, грациозное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:
- Круто =0 Жёстко +1 Пылко –1 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко –1 Пылко +1 Умно =0 Странно +2
- Круто –1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно –1 Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь ход ***процветание*** и выбираешь второй ход гуру.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:
- Если кто-то из них твой последователь, скажи его игроку история +2.

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:
- Выбери персонажа, которому ты заглянул в душу. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем его персонажа.
- Какое бы число тебе ни назвали остальные игроки, прибавь 1 и запиши получившееся число рядом с именами их персонажей. Судить о других ты умеешь хорошо и быстро.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Помимо последователей опиши свою одежду в соответствие с внешностью. У тебя есть всякая всячина на 2 бартера, но никакого особого снаряжения, о котором стоит говорить.

Развитие

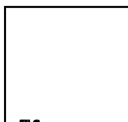
Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

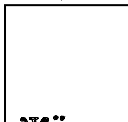
Имя —

Внешность

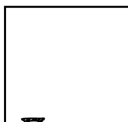
Характеристики



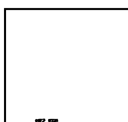
Круто — *действовать под огнём* — ◯ подчёркнуто



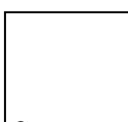
Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ◯ подчёркнуто



Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ◯ подчёркнуто

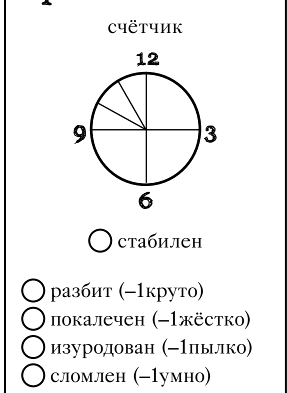


Умно — *оценить ситуацию; оценить человека* — ◯ подчёркнуто



Странно — *открыть свой разум* — ◯ подчёркнуто

Урон



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, каждый из вас получает 1 шанс. Любой из вас может потратить шанс в любое время, чтобы помочь или помешать другому, не обращая внимания на расстояния или преграды, которые при других обстоятельствах не дали бы сделать это.

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*улучшение*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход гуру
__ получи новый ход гуру
__ выбери новую особенность своих последователей
__ выбери новую особенность своих последователей
__ получи поселение (опиши) и ***богатство***
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы гуру

◉ ***Процветание:*** процветание, избыток и проблемы зависят от твоих последователей. В начале встречи оцени ⚂⚄+процветание. На 10+ у твоих последователей есть навар. На 7–9 у них есть навар, но выбери 1 проблему. При провале они по уши в проблемах. Если в их наваре указан бартер, скажем 1-бартер или 2-бартера, это твоя личная доля.

◯ ***Неистовство:*** Когда ты изрекаешь истину перед толпой, делай это ⚂⚄+странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 — 1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы заставить толпу:
- *вытолкать людей вперёд и сдать;*
- *принести то, что они ценят;*
- *объединиться и сражаться как банда (урон 2 броня 0 размер соответствующий);*
- *впасть в водоворот неудержимых эмоций: трахаться, плакать, драться, делиться, праздновать — на твой выбор;*
- *спокойно вернуться к повседневной жизни.*

При провале толпа обращается против тебя.

◯ ***Харизматичный:*** когда ты пытаешься кем-то манипулировать, делай это ⚂⚄+странно, а не ⚂⚄+пылко.

◯ ***Долбанутый псих:*** ты получаешь +1странно (странно+3).

◯ ***Заглянуть в душу:*** когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, делай это ⚂⚄+странно, вместо того чтобы использовать ⚂⚄+историю.

◯ ***Защита свыше:*** твои боги дают тебе броню 1. Если ты носишь броню, используй её значение, значения не суммируются.

Другие ходы

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *одно обстоятельство, которое было предсказано, явлено и исполнилось; месяц работы гадателем и советником; месяц работы служителем культа.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.